# 绝学与本领·魔法体系

## 3.1解释部分

## 3.2收录部分

### 3.2.2法术

无需记在脑子里，只需要内容准确的参考书和充裕的时间、安全的施法环境和施法材料与魔法能量就可以随意使用的超自然力量。

缺点是收集魔法书和足量施法材料需要花费大量时间和金钱，凭人类不逾百年的生命很难积累出强大的力量。

##### 3.2.2.0.1.1通用法术表格

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 类型 |  |
| ● | 学派 |  |
| ● | 涉及魔鬼 |  |
| ● | 目标 |  |
| ● | 影响范围 |  |
| ● | 维持时间 |  |
| ● | 施展 |  |
| ● | 描述 |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 |  |
| ● | 姿势 |  |
| ● | 咒语 |  |
| ● | 消耗 |  |

#### 3.2.2.1咒印

仅仅通过结印动作和一些魔法能量就能施展的法术，也分别是更高级的法术的施展动作的一部分。在更复杂的法术的叙事中，咒印的名字代表的是结印的动作，而对于魔法体系学者来说，咒印是一切研究的起点。

一切明确为人造的法术都是从咒印开始的，简单意味着它接近真理。

##### 3.2.2.1.1聚合之印

-不积小流，无以成江海。

-哪儿抄的？

-奇了怪了，你小时候没学过？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 置双手于胸前，掌心相对，五指微曲，两手间留有空隙，作汇聚、抱握之状。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

非但没有消耗，反而会生成能量的咒印法术。能够在保持结印姿势的时候，以每分钟100单位的速率在两手之间聚集能量，可能聚集的能量包括所有二级外显能量和魔法能量，默认为魔法能量。

一次只能聚集一种能量，如果中途更换，已经聚集的能量便会在数秒内消散。

由于能够生产施展复杂法术的关键——魔法能量，聚元之印可以说是魔法体系者必须了解并熟练掌握的技能。

##### 3.2.2.1.2门之印

我亲爱的学生，是不够的，你还缺少钥匙。

——学者的导师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 竖起手掌平行放在身前，模仿双开门的门扇，然后指尖的方向错开，模仿门开的样子。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

生成概念上的门。门之印在实践意义上主要用来拼合组成更复杂的，具有［门］这一概念的法术，仅其本身的作用并不明显。趋近于无。

门被认为是一切创生的起点，因为穿越者们就是通过各种门到达了后天域。从人的角度看，这可能意味着生命是外来的，来自门的另一边。

##### 3.2.2.1.3枯萎之印

枯萎之印，也有死亡之印、凋败之印的别名，它能杀死柔弱的鲜花，亦能毒害参天大树……但是对于会跑的人来说作用很小。

——学会资料墙

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 躯干上挺，而上肢脱力下垂，模仿高大植物垂下枯萎的枝条。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

持续毒害周围的生命，直至其枯萎。影响半径约1步。效果很弱，杀死杂草需要花费几个小时，杀死大树则需要数年。

抛开魔法效力不谈，这种姿势也颇为不祥，象征着生命的脆弱。

##### 3.2.2.1.4示现之印

魔法很简单，就像……这样！

——法师手上腾地冒出一朵火苗。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 抬起一只胳膊到身前侧方向，使手掌与胸部齐平，朝向上方，如同托起一个隐形的物品。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

在结印的那只手心上方汇聚能量，可汇聚所有类型的二级外显能量，数秒内可达最大能量强度，无限接近于施展者自己普通攻击产生的能量（取决于施展者的体重和动力值）。通过承托之印汇聚的能量不能以任何方式储存。

根据汇聚能量的类型不同，结印手的上方还会产生一些“物质”，它们象征着能量的存在，但不是能量本身。比起形状各异的生成物，实际上不可见的能量形态更是浑圆的。

##### 3.2.2.1.5交织之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 向身体内侧分别挥动双臂，直到双臂在视觉上相互交叉。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

使双臂建立联系，其中一只手臂的情况变化时，另一只手臂能感知到这种变化。

一般而言，人的双臂通过躯干而自带联系，这个法术没有明显效果，但在应用于假肢的时候却能让人体会到钢铁（或高分子材料）的感受。

在很古老的年代有人会借助第三者的力量与不相干的另一人订立契约，为获知一方的状态，常借助［交织之印］建立知觉上的联系。

##### 3.2.2.1.6断离之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 双臂交叉，然后快速分开，使双臂竖起，置于身前两侧，仿照事物的分离和间隙。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

阻断、分离原有的联系，使原本紧密的关系变松散。由于世上的各种联系具有远超外表显示的复杂度和必然性，它的作用实际上约等于无。

军事上通用于诅咒敌军的结盟不长久。

##### 3.2.2.1.7低垂之印

丰饶、饱满之相，这不是祝福，而是对于事物状态的直观表述。

——《解咒》

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 脊背挺直，一手自然下垂，一手抬至头顶，模仿林木低垂的果实。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

创造概念上的果实，能解除概念上的饥饿。除此之外，它有一个副作用是让施展者变得更诱人，更招引人的欲望。

低垂的果实是动物采摘的首选之果，它营养丰富，容易获取，成熟度高，当属上品。

##### 3.2.2.1.8药之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 一只手半握抬至额头前上方，如同提起一把药材。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

创造概念上的药，效果是催化或逆转。概念上的药只对概念上的病起作用，对于普通人和生在普通人身上的病而言并无用处。

［良药苦口］更多的还是体现着一种无奈。

##### 3.2.2.1.9苍天之印

-我愿称之为正常人的溃败。

-不可能，我能踢一个正常人？

-但我说你这玩意儿是止不住的，因为你干得事它逆天。

-诶你这人…

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 一只手高举，手指弯曲，手心指向天空，如同抓扯天穹。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

汇集高天意志的力量，汇集自然规律的力量，汇集世界之外的力量，汇集重塑以往的力量。

［汇集］的行为是有效的。只是一方面收集到的力量微弱，另一方面这些力量不能用寻常手段转化为威力。

##### 3.2.2.1.10厚土之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 驱动双臂，向身体两侧撑开，模拟大地的广袤。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

汇集尘泥之中的力量，汇集古往今来的力量，汇集物质基础的力量，汇集世界与人的力量。

汇集力量的咒印会在一些威力强大或者具有非凡象征意义的法术中使用，要么是大规模杀伤性法术，要么是仪式法术。

##### 3.2.2.1.11开之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 十指相扣，然后反扣的同时向外推出，像是插入钥匙、打开锁的过程。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

打开通过［闭锁之印］封印的容器，或者使一个储存中的魔法效果立刻生效。

魔杖等法师用品中储存的力量皆是用特殊手段储存的魔法效果，在不做任何保护措施的情况下，其中的力量会被［开之印］这样效果微弱的法术引导而出，造成混乱与伤亡。

##### 3.2.2.1.12漆黑之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 遮住眼睛，留一细小缝隙，模拟在黑暗中向外窥探的样子。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

被遮住的部分通过缝隙吸收光能，使自己及周围1步以内的环境看上去比正常情况下暗淡，在昏暗的环境下还会使身体变得有些透明。

做法术姿势是一件很专业的事情，专业到仅凭运动中的巧合无法触发法术效果。换言之，若想触发咒印的效果，最起码要有主观的故意。

##### 3.2.2.1.13寂静之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 用手或不透光的材料遮住嘴，不再发声。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

在结印持续期间，让自己发出的声音和自己参与发出的声音变得更轻一些，听起来更遥远。这个效果对高音和低音同样有效，但高音的效果更明显些。

［寂静之印］的结印动作使得念诵咒语的途中总会出现停顿。

##### 3.2.2.1.14呼唤之印

施法者牙间蹦出的每一个音节都是某位咒文实体的名字。

——《解咒》

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 头仰起，口张开，作呼唤状。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

在维持结印姿势的期间，持续召唤咒文实体，这是一种个体比昆虫大不了多少的微弱文明，寿命在几秒到几十秒之间，能够理解咒语的含义，能够根据咒语的含义扭曲现实，它们用自己的生命完成施法者嘱托的一切。

当咒文文明被［呼唤之印］召唤出来时，无事可做的它们会因为多活的那几秒感到愉快。

都说只有擅长社交或表演的人能征服召唤类法术，现在看这个仰天长啸状的施法动作，社恐的人还真做不出来。

##### 3.2.2.1.15欺骗之印

虽说欺骗别人的家伙最终都会灭亡，但世上可供玷污的财富远没有那么多。

——巫师，自言自语

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 捂住［所有的］耳朵，表现出对于声音的抗拒。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

稍微改变自身的外形、声音和位置，这种改动极小，只有非常精密的仪器可以检测出来。

有一个经典的关于欺骗之印的谣言是结印动作花费的力气越大，法术效果越强。然而这除了损坏人的听力以外没有更多的作用。

##### 3.2.2.1.16理解之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 两手合握，用力握紧。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

验证和维护自身的一致性，使身体和意识保持一致。两个以上的施法者共同结印时，可以起到微弱的心灵相通的效果，可以模糊地感知对方的感受。

结印的时候要保证手握紧，使掌心与掌心接触的地方没有空气，是为刈除嫌隙。

##### 3.2.2.1.17合之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 两手移动一段距离后扣在一起，如同分开的两者合二为一。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

将两股不相干的力量融合在一起，使之同时生效，产生更强大、更特殊的效果。单独施展［合之印］则没有效果。

##### 3.2.2.1.18扭曲之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 以躯干上部为圆心，移动两臂，使双手的轨迹形成一个圆。如同使用双手搅动现实。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

轻微改动现实，改变过去的历史以及未来的发展。

它可以让微观粒子像是被观测了那样塌缩一个瞬间，但是在宏观角度看，其实扭曲的前后并没有区别。

据说，连续施展万亿次［扭曲之印］可以彻底改变世界。这个说法至今未被证伪。

##### 3.2.2.1.19追寻之印

探究，求索，发现和开拓的要素。

——《解咒》

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 伸直手臂，指尖尽可能地向前探，就像在积极地触摸某物 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

远处有只能被自己看到的光柱升天，获得所求之物所在的方向，总是以直线方向指示。指示方向的光柱会在施法者注意力转移时消失。

人总是要有梦想的，万一离得很近呢。

##### 3.2.2.1.20抗拒之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 一只手臂上抬，手肘弯曲，手背与地面平行、上顶；一只手臂下探，手肘弯曲，手掌与地面平行、下压。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

压制、抵抗目前正在发生的、作用在施法者身上的变化。有很多变化都可以用［抗拒之印］来拖延，例如饥饿、困倦、乃至血液的流动，气味的散发，毒素的蔓延等等。

但它的效果在宏观角度上看并不明显。

人类不会放过任何一丝生存下去的机会，更别说这样有力量感的抵抗方式了——人类从未放弃它。

##### 3.2.2.1.21穿杨之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 伸直胳膊，腾出两根手指并拢，指向目标，模仿弓弦上的箭矢在瞄准猎物。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

用只有自己可见的光影幻象标记目标，使目标在人群中颇为突出，不会轻易认错和跟丢。

穿杨之印生成的光影幻象形貌夸张，即使目标躲在杨树林里面，也能清晰地寻到踪迹。据说在遥远的他乡，有神射手能隔百步将移动下坠的标靶钉在树干上，在后天域，使用［穿杨之印］也能越百步识人。

##### 3.2.2.1.22腾挪之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 身体配合一只手臂在同方向运动，模拟树枝因风而动，山峦随地动摇晃的样子。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

提高自身的运动能力，以及保持在运动、静止状态的能力。这个效果会在能力者不再面临身体对抗的时候消失。

就像部分武人那样，遇到攻击可以消去力道，进攻时则借天地之力，势不可挡。

##### 3.2.2.1.23颠倒之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 将双手置于视线之内，然后翻转手掌，模拟上与下、左与右的颠倒。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

在［世界立方］的层面将世界翻个面。由于人生活的区域只占极小的一块，而且有许多因素维持环境的稳定，在一般情况下，它的效果不会被人察觉到。

世界立方是从后天域出发的奇异收藏品，无论流落到何处，总是反映着后天域的状态。当有人施展［颠倒之印］时，它就会原地翻转180度，引人称奇。至于后天域是否真的翻转了，无人可证。

##### 3.2.2.1.24讳之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 用一根手指搭在嘴唇上，然后在不发出声音的情况下说出某物的名字。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

使目标听到一声若有若无的呼唤，从而无视距离地迎来目标的一瞥。

如果因此被纠缠上了绝不是一件好事。

##### 3.2.2.1.25闭锁之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 张开双手，然后紧紧合握，使手指交错，模仿齿轮的精密咬合。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

给一个容器上锁。

用常规手段尝试打开被［闭锁之印］锁上的容器会感到匪夷所思，因为从机械的角度上已经打开了却仍然不能轻易分离。

［开之印］可以打开［闭锁之印］处理过的容器。蛮力也可以。

##### 3.2.2.1.26法师之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 上半身打开，手肘自然下垂，平放手臂，双手掌心朝上，摊开在身前两侧。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

向世界宣告施法者的法师身份。

曾经是法师们相互确认身份的肢体语言，直到某个先钟人巫师看见魔鬼将它用在了法术中，但它本身似乎真的没有可验证的效果。

##### 3.2.2.1.27序列之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 双手合十，然后保持手掌的形状不动，缓慢拉开，如同展现藏在两手之间的诸多卡牌。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

触发一系列随机的法术效果，它们的能量系数范围在1到10之间，不会超过10，也不会小于1。

触发的法术效果对过于弱小的生物而言仍有威胁，例如昆虫会被染成醒目的颜色，或者飞行过程中撞到隐形墙壁等。

几个序列之印完全足够毁掉一场魔法实验，在某些严谨的场合，人们禁止鼓掌和打拍子。

##### 3.2.2.1.28破之印

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | - |
| ● | 姿势 | 全身蓄力，然后向正前方出掌。区别于一般的武术动作，结印的动作要更夸张一些。 |
| ● | 咒语 | - |
| ● | 消耗 | - |

削减目前正在维持的现象内蕴的能量，对于生命而言，它立即传递一定单位的魔法能量，对法阵和其他自行维持的装置会直接消散其一部分能量。传递或消减的能量系数相当于施法者自身普通攻击传递的能量。

#### 3.2.2.2威能学派

咒语、动作、施法素材，同时有这三项特征的就是一般魔法，所有的一般魔法都可以在专业的魔法院学到。

威能学派是研究能量法术和破坏性法术的学派，其中学者涉猎所有类型的能量，了解多种有威胁的自然现象。

##### 3.2.2.2.1火球术

有时原型是火球的法术，不一定有火，其形状也不一定是球形。

——手握六棱冰锥的法师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | 四环 |
| ● | 姿势 | 结［示现之印］并维持，魔法火焰会在念诵咒语的过程中源源不断地在手中汇聚。 |
| ● | 咒语 | ［火球术］咒语。 |
| ● | 消耗 | 魔法能量1000；  魔法能量100+10半克 |

在施法者手上凝聚一颗火球，这火焰呈球形，时不时扩散出灼人的热浪。火球带有一定的重量，只要不脱手，它就是安全的。施法者可以将它投掷出去，火球将以匀速直线运动飞向目标，并在飞行过程中逐渐增大到原来的10倍，半径最大为施法者身高的5倍。

火球在未扩大到最大体积时，命中比它体积大的事物会直接爆炸，立刻扩大到最大体积，并传递1000单位热能，然后消失。如果火球扩大到了最大体积且仍在移动，它就会穿过体积小于它的目标并传递1000单位热能，直到撞在比它大的东西上为止。

火球术是法师必然要尝试的法术之一，它从诞生开始距今超过1万年，在混乱的时空中更是面对过几千种敌人，非常可靠。

##### 3.2.2.2.2闪电术

白日鸣雷？！

——兵器超长的一位冒险者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | 四环 |
| ● | 姿势 | 结［苍天之印］并维持，雷光会在手中凝聚，在咒语念完的瞬间，将蓄满雷电的手指向目标。 |
| ● | 咒语 | ［闪电术］咒语。 |
| ● | 消耗 | 魔法能量1000；  魔法能量100+静电毛球100半克 |

对目标方向发射一柱宽高约等于施法者身高的闪电，它会穿透跟它横截面差不多大的目标并传递1000单位闪电能量，如果撞上坚实的物体但对其造成了超过其生命值10%的伤害，也会将其击穿，并且用剩下的能量继续飞行。

如果闪电被导电性强的物体阻挡，就会有超过一般比例的能量被吸收，最高100%。

关于［闪电术］有个神奇的现象是，超导材料能够完全吸收闪电柱的能量，然后将那个材料转变成一颗电能炸弹。

##### 3.2.2.2.3磁球术

玩弹弓的时候注意点，别把弹珠都用光！

——法师的临行嘱托

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | 二环 |
| ● | 姿势 | 结［示现之印］并维持，咒语念完时，对目标结［追寻之印］。 |
| ● | 咒语 | ［磁球术］咒语。 |
| ● | 消耗 | 魔法能量100；  魔法能量10+玻璃球1个 |

放出缓慢行进的闪电球，命中物体后会传递100单位闪电能量然后消失。

闪电球以施法者的步行速度飞行，在撞到物体之前，它会对附近的每一个目标释放闪电，传递10单位魔法能量。每个目标只会被攻击一次。

这是大法师［法斗］年轻时创作的法术，为了完成一个性质恶劣的玩笑，他用磁球席卷了一个宿舍的笔记本电脑。

##### 3.2.2.2.4咒剑术

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | 四环 |
| ● | 姿势 | 结［呼唤之印］并维持到咒语念完。 |
| ● | 咒语 | ［咒剑术］咒语。 |
| ● | 消耗 | 魔法能量1000；  魔法能量100+丰富能量储材100半克 |

呼唤强大的咒文文明缠缚在手持的物品之上，为其添加纯粹能量的兵刃，但不增长它的重量。附加了能量兵刃的武器命中敌人后将传递1000单位能量，在累积传递10000单位能量以后，能量兵刃消失。

能量兵刃传递的能量类型取决于施法消耗的素材，如果完全消耗的魔法能量，那么能量兵刃可以按需传递任何类型的能量。如果消耗的是魔法能量+丰富能量储材，则取决于储材储存的能量类型。

如果施法时能量兵刃无物可依，则生成由纯粹能量构成的无重量［咒剑］。

［咒剑术］给了法师少许在近战中获胜的可能。一方面能量兵刃威力无比，另一方面无重量的武器支持法师以诡异的角度出招。

##### 3.2.2.2.5雷枪术

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | 三级 |
| ● | 姿势 | 结［苍天之印］并保持，雷之力会在高举的手上汇聚，咒语完成的同时做投掷的动作。 |
| ● | 咒语 | ［雷枪术］咒语。 |
| ● | 消耗 | 魔法能量1000；  魔法能量100+雷击木签1枝 |

凝聚鸣雷的标枪，法术的最后将它投掷出去，命中敌人后传递1000单位闪电能量并消失。雷枪可以在目标不变的情况下1秒内变换数次轨迹，由于闪电的性质，在飞行过程中，它不能被拦截。

如果雷枪命中的目标并非活物，它还会钉在目标上面至多1分钟，期间每秒在约等于施法者身高的半径的区域内传递100单位闪电能量。

由于施展雷枪术只需要消耗一根非常细的雷击木签，所以携带雷击木手杖能够像批发一样施展大量雷枪术。

##### 3.2.2.2.6巨人之锤

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 环级 | 四级 |
| ● | 姿势 | 结［苍天之印］并保持，咒语完成后握拳并做出下砸的动作。 |
| ● | 咒语 | ［巨人之锤］咒语。 |
| ● | 消耗 | 魔法能量1000；  魔法能量100+寒铁100半克 |

创造一柄隐形的大锤砸到目标脚下，在约等于施法者身高5倍的半径内传递1000单位动能，并造成持续一瞬间的轻微地震，晃倒约等于施法者身高10倍半径范围内的目标。

由于巨人之锤是从天而降的，它也可以打到半空中的目标，但传递的能量只有地面目标的十分之一。

小体型施法者常用的法术，实际上真正的巨人搞不出这么大的动静。

#### 3.2.2.3一般魔法·幼年学派

咒语、动作、施法素材，同时有这三项特征的就是一般魔法，所有的一般魔法都可以在专业的魔法院学到。

幼年学派主攻学习简单，威力可控的法术，与此同时，并不省略有关法术的基础知识，达到基础教育的目的。

##### 3.2.2.3.1小护盾术

所以它其实不叫“互动板”？

——旅行者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 幼年·佚名·护盾术 |
| ● | 类型 | 一般魔法 |
| ● | 学派 | 幼年学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 护部诸魔 |
| ● | 威力 | 10 |
| ● | 目标 | 施法者自己 |
| ● | 影响范围 | —— |
| ● | 维持时间 | 1小时；2秒（护盾） |
| ● | 施展 | 正向阅读/背诵［护盾术咒语］的前两句；  右手结护甲之印；  耗时3秒（赋予2个反应次数）；  魔法能量100；魔法能量10+铁片10克 |
| ● | 详述 | 施展完成后，施法者进入［小护盾术］状态，这个状态的持续时间为1小时；  在［小护盾术］状态中，施法者可以进行任意猛烈的动作（消耗体力值1）在正前方或前侧方召出一个边长0.8米的透明六边形护盾，这个护盾由魔法能量组成，可以阻挡100单位的任意能量攻击，护盾生成2秒后消失。  在护盾生成的瞬间，还会以盾为中心扩散一圈无害但可以阻挡攻击的特殊冲击波，使得护盾生成的第一秒可以抵挡的能量攻击系数提高为1000单位。 |
| ● | 补充 | 施法者可以额外花费魔法能量，让这个法术持续的时间更久。例如，可实际花费150单位魔法能量让［小护盾术］状态的维持1小时30分钟。 |

［小护盾术］又被称为“法师盾牌”，不论是篮球弹弓那样的游戏损伤，还是车祸般的大难，只要是可以反应过来的危机，都可以尝试用这个法术挡下。

##### 3.2.2.3.2小火球术

很烫！快住手！！

——法术导师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 幼年·贤乌泽尔神火 |
| ● | 类型 | 一般魔法 |
| ● | 学派 | 幼年学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 火部诸魔 |
| ● | 威力 | 10 |
| ● | 目标 | ——；任意目标（投掷火球） |
| ● | 影响范围 | ——；飞行路径上的第一个目标 |
| ● | 维持时间 | 5分钟；——（火球击中目标） |
| ● | 施展 | 正向阅读/背诵［火球咒语］的前两句；  右手结火之印；  耗时3秒（赋予2个反应次数）；  魔法能量100；魔法能量10+糖10克 |
| ● | 详述 | 施展完成的瞬间，右手手心出现一团火焰，看上去要比［火之印］更活泼一些；  ［小火球术］像是脱手后更稳定的［火之印］，它的应用方法和［火球］类似，当它被施法者扔出去的时候，它会沿直线飞行，命中除了通常密度空气以外的任何东西后传递100单位热能并破裂消失。 |
| ● | 补充 | 施法者可以花费更多的魔法能量施展这个法术，让火球传递更多能量。例如，可以花费150单位魔法能量制造出传递150单位热能的火球。 |

一个简单实用的入门级法术，最适合捣蛋鬼学习。

#### 3.2.2.4一般魔法·命运学派

咒语、动作、施法素材，同时有这三项特征的就是一般魔法，所有的一般魔法都可以在专业的魔法院学到。

命运学派主要研究影响命运的法术，简单概括就是［祝福］、［诅咒］和［预知］这三大领域。

##### 3.2.2.4.1生命祝福

浮尘不起，朽木不折；沙山不移，雏鹰不落。

——生命祝福咒语选段

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 威尔伯的生命祝福 |
| ● | 类型 | 一般魔法 |
| ● | 学派 | 命运学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 祝部诸魔 |
| ● | 威力 | 10 |
| ● | 目标 | 1步内的任意实体 |
| ● | 影响范围 | 目标本身 |
| ● | 维持时间 | 永久（可解除） |
| ● | 施展 | 正向阅读/背诵［生命祝福咒语］；  左手在空气中倒写［生命祝福咒语］，右手结［祝福之印］对准目标；  耗时1分钟+1秒（赋予60个反应次数），其中咒语和动作两部分各需要1分钟完成；  魔法能量100；魔法能量10+10半克糖水 |
| ● | 详述 | 对目标施以威力强大的生命祝福，在施法者解除魔法之前，暂时性地提升1点生命值。 |
| ● | 补充 | 施法者必须制定这个法术消失的条件，当世界发生变化导致满足条件时，法术自动解除。  法术自动取得施法者的基础寿命数据，当施法者死去的周年数大于等于基础寿命的一半时，法术自动解除。  ［生命祝福］的效果可以叠加，但是同一个施法者的两次祝福不能作用在同一人身上。  施法者可以花费更多的魔法能量施展这个法术，使祝福的实际效果按比例提升。例如，可以花费200单位魔法能量为目标提升2点生命值。 |

一般常用的命运学派法术，虽然许多人的力量叠在一个人身上时很强，但是很难用在军队上。

##### 3.2.2.4.2攻击祝福

你知道吗？只要用10000单位的魔法能量施展［攻击祝福］，就可以让接下来的拳脚攻击都拥有炸药般的威力。

——魔鬼

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 威尔伯的攻击祝福 |
| ● | 类型 | 一般魔法 |
| ● | 学派 | 命运学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 祝部诸魔 |
| ● | 威力 | 100 |
| ● | 目标 | 1步内的任意实体 |
| ● | 影响范围 | 目标本身 |
| ● | 维持时间 | 永久（可解除） |
| ● | 施展 | 正向阅读/背诵［攻击祝福咒语］；  左手在空气中倒写［攻击祝福咒语］，右手结［祝福之印］对准目标；  耗时1分钟+1秒（赋予60个反应次数），其中咒语和动作两部分各需要1分钟完成；  魔法能量1000；魔法能量100+100半克铁剑残片 |
| ● | 详述 | 对目标施以威力强大的攻击祝福，在施法者解除魔法之前，暂时性地让目标每次攻击传递的能量提高100单位（仅限传递动能的物理攻击和以物理攻击的形式进行的其他能量类型攻击）。 |
| ● | 补充 | 参考［生命祝福］  施法者可以花费更多的魔法能量施展这个法术，使祝福的实际效果按比例提升。例如，可以花费2000单位魔法能量为目标接下来的攻击传递的能量提升200单位。 |

但魔鬼不会告诉你的是反作用力也需要用拳脚来承受。

##### 3.2.2.4.3生命诅咒

事实上，施展诅咒并不会遭受报应。事实上，诅咒正是一种报应之法。

——巫师

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 辛达的生命诅咒 |
| ● | 类型 | 一般魔法 |
| ● | 学派 | 命运学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 咒部诸魔 |
| ● | 威力 | 10 |
| ● | 目标 | 1步内的任意实体 |
| ● | 影响范围 | 目标本身 |
| ● | 维持时间 | 永久（可解除） |
| ● | 施展 | 反向阅读/背诵［生命祝福咒语］；  右手在空气中正写［生命祝福咒语］，左手结［诅咒之印］对准目标；  耗时1分钟+1秒（赋予60个反应次数），其中咒语和动作两部分各需要1分钟完成；  魔法能量100；魔法能量10+10半克盐水 |
| ● | 详述 | ［生命祝福］的诅咒版本。对目标施以威力强大的生命诅咒，在施法者解除魔法之前，暂时性地降低1点生命值()。 |
| ● | 补充 | 参考［生命祝福］。  施法者可以花费更多的魔法能量施展这个法术，使诅咒的实际效果按比例提升。例如，可以花费200单位魔法能量使目标降低2点生命值。 |

倒着念的法术咒语对目标来说是一种提示，使得目标不会乖乖的接受效果。所以，即使理论上这个法术可能直接杀死敌人顺便阻止复活，但是实际操作时并不会很顺利。

##### 3.2.2.4.4攻击诅咒

五十多年前，地球另一边的敌国曾向我市发射一枚不知道多少当量的核弹，我方没有拦截住，它却因为上一代他乡几万万人的诅咒硬生生地被憋成了哑弹，对此我方专家判断为设计不严谨，此弹无法爆炸。他乡人均基础寿命的一半是55年……综上所述，假如我当上了市长，我一定会想办法把那个如今摆在纪念馆里的玩意儿运到海里去。

——竞选人

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 辛达的攻击诅咒 |
| ● | 类型 | 一般魔法 |
| ● | 学派 | 命运学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 咒部诸魔 |
| ● | 威力 | 100 |
| ● | 目标 | 1步内的任意实体 |
| ● | 影响范围 | 目标本身 |
| ● | 维持时间 | 永久（可解除） |
| ● | 施展 | 反向阅读/背诵［攻击祝福咒语］；  右手在空气中正写［攻击祝福咒语］，左手结［诅咒之印］对准目标；  耗时1分钟+1秒（赋予60个反应次数），其中咒语和动作两部分各需要1分钟完成；  魔法能量1000；魔法能量100+100半克骨片 |
| ● | 详述 | ［攻击祝福］的诅咒版本，对目标施以威力强大的攻击诅咒，在施法者解除魔法之前，暂时性地让目标每次攻击传递的能量降低100单位（仅限传递动能的物理攻击和以物理攻击的形式进行的其他能量类型攻击）。  除此之外，施法者也可以选择指定目标的一种攻击方式，使目标在使用这种攻击方式进行攻击的时候受到诅咒的效果。 |
| ● | 补充 | 参考［生命祝福］  施法者可以花费更多的魔法能量施展这个法术，使诅咒的实际效果按比例提升。例如，可以花费2000单位魔法能量为目标接下来的攻击传递的能量降低200单位。 |

攻击诅咒在所有的诅咒类法术中，属于难得的“好法术”。毕竟减少了攻击力，也就减少了攻击欲望。

##### 3.2.2.4.5替身术

-别死啊，巫师。不然下次见面你就得叫我主人了。

-你！

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 递部诸魔的替身术 |
| ● | 类型 | 一般魔法 |
| ● | 学派 | 命运学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 寄部诸魔 |
| ● | 威力 | 500 |
| ● | 目标 | 任意实体 |
| ● | 影响范围 | —— |
| ● | 维持时间 | 永久；或直到目标的外显界肉体崩溃 |
| ● | 施展 | 正向阅读/背诵［替身术咒语］；  左手在空气中倒写［替身术咒语］，右手结［祝福之印］对准目标；  耗时5分钟+1秒（赋予300个反应次数），其中咒语和动作两部分各需要5分钟完成；  魔法能量5000；魔法能量500+目标的身体组织500半克 |
| ● | 详述 | 这个法术以一个真实存在的实体作为蓝本，在施法者附近创造一个完全相同的复制体——替身。复制体保持静止状态，它不会衰老或是随时间变化，但可以享受到目标的所有能力成长（这可能包括新的属性上限或是新的能力和技能）。当目标的外显界身体崩溃时，其意识会在几个世界秒内钻到替身内部，立即可以操纵替身行动。 |
| ● | 补充 | 无论目标属于什么实体，替身都属于施法者的［眷属］。  由于目标的意识钻到替身的全过程发生在几个世界秒之内，所以即使目标有能力重塑肉身也反应不过来。 |

如同许多著名演员有着替自己从事危险活动的替身，施法者则需要一个眷属般的存在，替迟早有一天出事的自己活下去。

##### 3.2.4.6迟缓祝福

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 佚名·迟缓祝福 |
| ● | 类型 | 一般魔法 |
| ● | 学派 | 命运学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 祝部诸魔 |
| ● | 威力 | 1000 |
| ● | 目标 | 任意可触碰到的物体 |
| ● | 影响范围 | 以目标为球心的半径1步内的球形区域 |
| ● | 维持时间 | 永久（可解除） |
| ● | 施展 | 正向阅读/背诵［迟缓祝福咒语］；  左手在空气中倒写［迟缓祝福咒语］，右手结［迟之印］对准目标；  耗时1分钟+1秒（赋予60个反应次数），其中咒语和动作两部分各需要1分钟完成；  魔法能量10000；魔法能量1000+蜥蜴脚800半克+龟甲200半克 |
| ● | 详述 | 这个法术赋予了目标［迟缓祝福］。迟缓祝福存在的时候，以目标为球心，半径约1步的球形区域内的所有物体都受到因时间流速放缓而造成的缓慢效果，所有运动中的物体其速度和加速度都会降低一半。处于缓慢效果的人试图行动的时候，必须额外花费1个反应次数才能将动作完成。 |
| ● | 补充 | 施法者必须制定这个法术消失的条件，当世界发生变化导致满足条件时，法术自动解除。  法术自动取得施法者的基础寿命数据，当施法者死去的周年数大于等于基础寿命的一半时，法术自动解除。  不同人施展的迟缓祝福可以在一个目标上叠加，叠加时，只加算叠加影响范围，不影响减速倍率。 |

##### 3.2.2.4.7抽身术

有时我们的人带回的只是一具垂死的外壳而已，毕竟有经验的法师太敏感了，一有风吹草动就会脱壳而走。

——学者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 佚名·抽身术 |
| ● | 类型 | 一般魔法 |
| ● | 学派 | 命运学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 寄部诸魔 |
| ● | 威力 | 100 |
| ● | 目标 | 自己 |
| ● | 影响范围 | —— |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 施展 | 无需咒语；  无需动作；  耗时2秒（赋予１个反应次数）  魔法能量1000 |
| ● | 详述 | 似乎是［替身术］的另一个版本，将一定量的魔法能量和自身的本质作为代价产生与本体完全相同的另一个躯体，新的躯体将继承本体的意志行动，与此同时，本体也会以双倍的速度朽坏。 |
| ● | 补充 | 施法者的新身体在出现时用［祝福之印］与本体相连，在新身体与本体相连的时候，它保持在各种意义上的隐形状态。  由于许多绝学与本领指定的是一个确切的目标（比如一些诅咒和祝福），那么使用［抽身术］可以避免受到效果，施加在原本身体上的力量不在新的身体上显现。  施法者使用这个法术的时候会导致本体的基础寿命减半，可能导致受基础寿命影响的其他效果一同受到影响。 |

走向地狱课题的学者们渐渐地总结出两个常识：1，魔鬼不可抓获。2，魔鬼会雇隐形人踢他们的屁股。

##### 3.2.2.4.8永恒视觉

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 罗斯的永恒视觉 |
| ● | 类型 | 一般魔法 |
| ● | 学派 | 命运学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 祝部诸魔 |
| ● | 威力 | 250 |
| ● | 目标 | 1步内的任意实体 |
| ● | 影响范围 | 目标本身 |
| ● | 维持时间 | 永久（可解除） |
| ● | 施展 | 正向阅读/背诵［永恒视觉咒语］；  左手在空气中倒写［永恒视觉咒语］，右手结［祝福之印］对准目标；  耗时1分钟+1秒（赋予60个反应次数），其中咒语和动作两部分各需要1分钟完成；  魔法能量2500；魔法能量250+250半克 |
| ● | 详述 | 授予目标永远不会毁损失效的［永恒之眼］，目标可以睁开或关闭它，以获取世界的视觉信息。永恒之眼的作用和人的眼睛类似，但它无需配套的神经即可为目标提供视觉。 |
| ● | 补充 | 如果施法者施展这个法术的时候使用的是右手倒写咒语而左右结［诅咒之印］，那么创造出来的［永恒之眼］是无法闭合的。  施法者必须制定这个法术消失的条件，当世界发生变化导致满足条件时，法术自动解除。  法术自动取得施法者的基础寿命数据，当施法者死去的周年数大于等于基础寿命的一半时，法术自动解除。 |

#### 3.2.2.5一般魔法·虚幻学派

咒语、动作、施法素材，同时有这三项特征的就是一般魔法，所有的一般魔法都可以在专业的魔法院学到。

虚幻学派研究外显界和内隐界之间的联系，并创造能够体现研究成果的法术。例如，在外显界创造内隐界事物的投影：制造幻觉，或是将两个或更多投影相连：制造传送门等。

##### 3.2.2.5.1传送门

愿每一个好奇的人都能到达憧憬过的地方。

——传道者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 艾斯霍德·星铁门 |
| ● | 类型 | 一般法术 |
| ● | 学派 | 虚幻学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 递部诸魔 |
| ● | 威力 | 200 |
| ● | 目标 | 1步内的任意事物表面；被施法者划为盟友的人或物 |
| ● | 影响范围 | “笔迹”圈定的范围；穿过门的物体 |
| ● | 维持时间 | 20分钟（门）；——（传送） |
| ● | 施展 | 正向背诵/阅读［传送门咒语］；  左手倒向书写［传送门咒语］并利用“笔迹”画出门的轮廓。右手在左手即将书写完毕时结［门之印］；  耗时2分钟+1秒（赋予120个反应次数），其中咒语部分和动作两部分各需要2分钟完成；  魔法能量2000；魔法能量200+祸元素200枚 |
| ● | 详述 | 在空气或任意表面上创造一扇和画出的范围大小相当的［传送门］。假如这扇门开在空气中，它将同时具有门框和门扇两部分，假如开在实体的表面，则只有门扇部分。施法者可以推或者拉打开和关闭们，当施法者和施法者认可的事物穿过那扇门时，将来到通过传送门来连接的另一个区域，在门持续的时间内，施法者及其盟友可以无限制地往返于两地。 |
| ● | 补充 | 门可以抵挡极强的能量攻击，大概是施法者消耗的魔法能量的10倍（使用了其他材料时视为未使用材料），也就是至少20000单位的能量攻击。当传送门累积承受的伤害超出自身限制时，它就会提前消失。  门可以连接1步外到200千米内的任何区域。当传送门在施法者面前被创造出来时，传送的终点也会出现一扇传送门。  施法者可以消耗更多魔法能量施展这个法术，每次增量至少为100单位，并至少为传送门的持续时间延长1分钟。 |

虽然了解过战场的残酷，但每个威能学派法师都幻想过利用传送门到达战场并大杀四方的情节，但法师们往往无法为故事开头，毕竟从没有人详细了解过一场战争是从哪里开始的。

##### 3.2.2.5.2传送术

［命运共同体］总有一种手段将货物运到即使是十分偏僻的地点，秘诀到底是什么呢？

——学者

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 佚名·传送术 |
| ● | 类型 | 一般法术 |
| ● | 学派 | 虚幻学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 递部诸魔 |
| ● | 威力 | 100 |
| ● | 目标 | 一个总重量在100斤内的实体，或一些总重量在100斤内的固体及盛放在固体容器中的液体和气体 |
| ● | 影响范围 | 目标本身 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 施展 | 正向背诵/阅读［传送术咒语］；  左手倒向书写［传送术咒语］。右手结［递之印］指向目标；  耗时1分钟+1秒（赋予60个反应次数），其中咒语部分和动作两部分各需要1分钟完成；  魔法能量1000；魔法能量100+白线100半克 |
| ● | 详述 | 创造一次性的汹涌魔法涛流将目标冲推至任意坐标明确的地点。由于魔法能量可以在外显界和内隐界运行，所以这个法术可以将目标送到除了虚空以外的任何角落。 |
| ● | 补充 | 使用［传送术］传送镜子时，需要注意指向镜子的背面。  施法者无法用这个法术传送自己，因为姿势要求右臂不能弯曲，但是可以通过指向镜子来对自己施展。施法者也可以通过指向镜子传送一些因为遮挡等原因无法直接指定的目标。  施法者可以花费更多的魔法能量（和材料）施展［传送术］，至少增加10单位的魔法能量消耗。施法者每多花费10单位魔法能量施展［传送术］可以多送走1斤目标物。 |

虽然人们已经将［传送术］大规模应用在了运货、拉人等方面，但是它的原理人们并没有弄清，不是三言两语解释不了，而是魔法能量的运行机制在许多时候都是个谜。

##### 3.2.2.5.3深渊传送术

-洗白弱三分是有理论依据的，因为反派们总是拼尽全力呀。

-那为什么你反倒更强了？

-我得给他们一个教训，洗脑打四五年白工的事不能就这么完了。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 深渊恶意传送术 |
| ● | 类型 | 一般法术 |
| ● | 学派 | 虚幻学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 递部诸魔 |
| ● | 威力 | 100 |
| ● | 目标 | 一步内的任意物体 |
| ● | 影响范围 | 目标本身 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 施展 | 用恶魔语正向背诵/阅读［传送术咒语］；  左手倒向书写恶魔语版本的［传送术咒语］。右手结［递之印］指向目标；  耗时1分钟+1秒（赋予60个反应次数），其中咒语部分和动作两部分各需要1分钟完成；  魔法能量1000；魔法能量100+黑线100半克 |
| ● | 详述 | 效果同［传送术］，但是目标超出100斤的部分会留在原地，相当于对目标进行了一次切割（根据失去部位的重要程度扣除生命值，有可能直接杀死目标）。留在原地的部分是随机的。 |
| ● | 补充 | 参考［传送术］的补充。  施法者可以花费更多的魔法能量（和材料）施展［深渊传送术］，至少增加100单位的魔法能量消耗。施法者每多花费100单位魔法能量施展［深渊传送术］可以多送走1斤目标物。 |

在很久远的过去，深渊曾利用类似的力量将英雄们肢解，或屠杀顽强的龙类，而今法师们虽然破解了这种力量，却已经没有使用的机会了，因为虽然相比一般的攻击性魔法，它的威力和稳定性与专业的杀伤性法术相比差太远了。

##### 3.2.2.5.4幻音术

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 佚名·幻音术 |
| ● | 类型 | 一般法术 |
| ● | 学派 | 虚幻学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 伪部诸魔 |
| ● | 威力 | 10 |
| ● | 目标 | 自己；可观测范围内的拥有听觉的事物 |
| ● | 影响范围 | 目标本身 |
| ● | 维持时间 | 1小时 |
| ● | 施展 | 正向背诵/阅读［幻音术咒语］；  右手倒向书写恶魔语版本的［传送术咒语］。左手结［塑造之印］指向目标；  耗时1分钟+1秒（赋予60个反应次数），其中咒语部分和动作两部分各需要1分钟完成；  魔法能量100；魔法能量10+黑线100半克 |
| ● | 详述 | 使自己进入［拟音］状态。  在［拟音］状态下，施法者可以指定目标，使其听见不存在的声音，这可以是无意义的响声、音乐或者伪造的谈话声。 |
| ● | 补充 | 和一般的法术不同，这个法术并不能通过消耗更多的魔法能量增加维持时间。 |

#### 3.2.2.6一般魔法·均衡学派

咒语、动作、施法素材，同时有这三项特征的就是一般魔法，所有的一般魔法都可以在专业的魔法院学到。

均衡学派主攻控制和防御两个方向，这两个方向的法术在实际使用时都是为了拖延时间，一般和威能学派的法术共同使用。

##### 3.2.2.6.1护盾术

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 佚名·护盾术 |
| ● | 类型 | 一般魔法 |
| ● | 学派 | 均衡学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 护部诸魔 |
| ● | 威力 | 100 |
| ● | 目标 | 施法者自己 |
| ● | 影响范围 | ——；直径5米的球域或半球 |
| ● | 维持时间 | 永久；护盾破裂后结束 |
| ● | 施展 | 正向阅读/背诵［护盾术咒语］；  左手倒写［护盾术咒语］，右手结［护甲之印］；  耗时1分钟+1秒（赋予60个反应次数），其中咒语和动作两部分各需要1分钟完成；  魔法能量1000；魔法能量100+白水晶100半克 |
| ● | 详述 | 施展完成的瞬间，以施法者为球心展开一面［透明魔法护盾］。  ［透明魔法护盾］会保护施法者，它会挡住所有强到足以对施法者造成伤害的能量攻击，它似乎有很多层，即使在护盾内部发起的攻击也会被挡住。  ［透明魔法护盾］一次性最多可以阻挡1000单位的能量攻击，超出这个数字时将破裂失效。此外，短时间内多次阻挡攻击导致超出“盾量”上限时也会导致失效。 |
| ● | 补充 | ［透明魔法护盾］在未使用时会缓慢恢复“盾量”，每分钟可以恢复1%。  施法者可以花费更多的魔法能量施展这个法术，使实际盾量按比例提升。例如，可以花费1500单位魔法能量制造出最多1500单位能量攻击的护盾。 |

非常神奇、优秀的护盾法术。

##### 3.2.2.6.2睡眠术

-怎么样，三个月过去了，审出来了没有？

-老大，这家伙睡三个月了，怎么打都不醒，算是养他吃白饭了！

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 佚名·睡眠术 |
| ● | 类型 | 一般魔法 |
| ● | 学派 | 均衡学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 驭部诸魔 |
| ● | 威力 | 100 |
| ● | 目标 | 10步内的任意动物 |
| ● | 影响范围 | 目标个人 |
| ● | 维持时间 | 1天 |
| ● | 施展 | 正向阅读/背诵［睡眠术咒语］；  右手在空气中倒写［睡眠术咒语］，左手结［侵蚀之印］；  耗时1分钟+1秒（赋予60个反应次数），其中咒语和动作两部分各需要1分钟完成；  魔法能量1000；魔法能量100+沙子100半克 |
| ● | 详述 | 施展完成的瞬间，使目标体内的生命能量异常，大脑不停放出睡眠的信号，致使目标当场进入深度睡眠，持续一整天。由［睡眠术］导致的睡眠深度非同寻常，即使是激烈的晃动也无法将受术者叫醒，必须使用同样干涉生物体内生命能量的力量或事物才能让目标醒来。 |
| ● | 补充 | 如果在法术完成的瞬间握住结［侵蚀之印］的那只手，法术效果就会作用在施法者自己身上。  施法者可以花费更多的魔法能量施展这个法术，使目标的实际最大睡眠时长按比例增加。例如，可以花费1500单位魔法能量让目标睡上一天半。 |

随着社会的发展，即使微不足道的个人也开始背负伟大的使命，这个在过去只能从群体中拆走某个个体的法术终于显露出了非凡的致命性。

##### 3.2.2.6.3定身术

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 佚名·定身术 |
| ● | 类型 | 一般魔法 |
| ● | 学派 | 均衡学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 驭部诸魔 |
| ● | 威力 | 10 |
| ● | 目标 | 10步内的任意物体 |
| ● | 影响范围 | 目标本身 |
| ● | 维持时间 | 6分钟 |
| ● | 施展 | 正向阅读/背诵［定身术咒语］；  左手在空气中倒写［定身术咒语］，左手结［迟之印］；  耗时1分钟+1秒（赋予60个反应次数），其中咒语和动作两部分各需要1分钟完成；  魔法能量100；魔法能量10+龟甲10半克 |
| ● | 详述 | 使目标无法进行任何需要体力值的行动，除非其愿意额外花费1点体力值或者受到100单位的外力推动。 |
| ● | 补充 | 施法者可以花费更多的魔法能量施展这个法术，使法术的持续时间和目标想要行动需要花费的体力值（或外力推动）等比增长。例如，可以花费500单位魔法能量在30分钟内定身目标，并使其除非额外花费5体力值或者受到500单位的外力推动否则无法活动。  受术者接受的外力推动必须是动能。  手影响的机械构造物其发动机做功不能算作外力。 |

以千斤之重压折服飘摇之韧草，以无形之监牢围困~~抽风之犟驴~~。

##### 3.2.2.6.4遮蔽幻听

-ta试图在我脑子里说话，于是我尝试让ta闭嘴。

-成功了？

-成功了。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 佚名·遮蔽幻听 |
| ● | 类型 | 一般魔法 |
| ● | 学派 | 均衡学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 护部诸魔 |
| ● | 威力 | 10 |
| ● | 目标 | 施法者自己 |
| ● | 影响范围 | 目标本身 |
| ● | 维持时间 | 1小时 |
| ● | 施展 | 正向阅读/背诵［遮蔽幻听咒语］；  左手倒写［遮蔽幻听咒语］，右手结［护甲之印］；  耗时1分钟+1秒（赋予60个反应次数），其中咒语和动作两部分各需要1分钟完成；  魔法能量100；魔法能量10+绿水晶10半克 |
| ● | 详述 | 使施法者免疫［幻音术］的影响，也免疫其他类型的使人听到不存在的声音的效果。 |
| ● | 补充 | —— |

##### 3.2.2.6.5恶印剜除

-你怎么把我在ta身上纹的那个擦了？

-谁tm在自己的女儿身上纹那东西？

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 佚名·恶印剜除 |
| ● | 类型 | 一般魔法 |
| ● | 学派 | 均衡学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 驭部诸魔 |
| ● | 威力 | 20 |
| ● | 目标 | 任意目标 |
| ● | 影响范围 | 目标本身 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 施展 | 正向阅读/背诵［恶印剜除咒语］；  结［侵蚀之印］并保持，空闲手倒写［恶印剜除咒语］；  耗时1分钟+1秒（赋予60个反应次数），其中咒语和动作两部分各需要1分钟完成；  魔法能量200；魔法能量20+指甲20半克 |
| ● | 详述 | 使目标身上一个最近被附加的印记失效，但不包括十代以上的天生印记。施法者可以选择让目标身上的哪一个印记失效，但无法通过这个法术知道目标身上都有哪些印记。假如施法者不知道目标身上有没有印记，这个法术将会随机剜除一个印记。 |
| ● | 补充 | 这个法术不会对目标造成剜除印记本身可能造成的负面影响以外的负面影响。 |

在身上画法阵在复杂的环境中不是最靠谱的，因为抹除人为印记的法术的价格是如此低廉。

##### 3.2.2.6.6解痒术

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 佚名·解痒术 |
| ● | 类型 | 一般魔法·一阶 |
| ● | 学派 | 均衡学派 |
| ● | 涉及魔鬼 | 护部诸魔 |
| ● | 目标 | 任意有感知的目标 |
| ● | 影响范围 | 目标本身 |
| ● | 维持时间 | —— |
| ● | 施展 | 正向阅读/背诵［解痒术咒语］；  结［爪之印］，结印手向目标挥动一次。施法动作在咒语开始和结束时各一次；  耗时1分钟+1秒；  魔法能量100；魔法能量10+ |
| ● | 描述 | 使目标感受到的瘙痒消失。 |

法术会在念出咒语的瞬间压制目标的瘙痒感，在念咒语的过程中，目标的瘙痒感一直被压制，但是一旦咒语中断，压制效果就会消失。当法术施展完毕时，目标就对当前来源的瘙痒免疫了。

解痒术对任何来源的瘙痒都生效，包括并不存在的或者想象出来的瘙痒。它的效果就像是恰到好处地挠一挠。

据说瘙痒是区别于内心不安的身体本能的不安，所以才难以用坚定的意志来忍受。

#### 3.2.2.7质料学派

#### 3.2.2.8大魔法

大魔法是各路魔鬼浓缩了自己对魔法体系的全部了解创造出的特殊法术，掌握了它相当于掌握的魔法世界的一角。

##### 3.2.2.8.1九命狂躯绝弦

那少年形色慌张，不像是折百人的魔鬼；那将军神清气足，不像丢前程的炮灰。可谁知数秒之后，将军的头会死不瞑目地戳在旗杆上呢？

——《魔界传奇.4413》

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 九命狂躯绝弦 |
| ● | 类型 | 大魔法 |
| ● | 学派 | —— |
| ● | 涉及魔鬼 | 九命恶魔 |
| ● | 威力 | 1000 |
| ● | 目标 | 任意实体 |
| ● | 影响范围 | 目标及其周围10步的球形区域 |
| ● | 维持时间 | 永久；或直到次数用尽 |
| ● | 施展 | 无咒语；  右手结［吸附之印］，左手结［诅咒之印］，右脚结［神行之印］；  耗时至少3秒（赋予至少2个反应次数）；  魔法能量10000；魔法能量1000+九命恶魔的膏末10半克+九命渊的浮尘100半克。 |
| ● | 详述 | 使目标和目标周围10步的球形区域的时间流速放缓，这个范围内的非盟友单位将进入［极度缓慢］状态。与此同时，一股非同寻常的力量推动着施法者离开原来的位置，使其冲到目标的1步内并且将其固定住，随后创建一根连接目标首尾的［魔法弓弦］。  最后，法术将控制施法者的身体，用施法者的左手结［假弓之印］拨动拉满弓弦再释放，产生［崩毁之势］剥离目标60%的生命值/体重/体积，并在崩毁之势产生时对所有因为这个法术的影响进入缓慢状态的单位形成2000单位的动能攻击（不包括目标），将包括目标在内的所有受到伤害的单位击退至10步外。之后，目标及其周围的时间流速恢复正常。 |
| ● | 补充 | 这个法术的［崩毁之势］效果不会直接杀死对手，但是可能破坏对手的外显界形体的自我保持性导致其死亡。  法术生成的［魔法弓弦］可以使用九次，不算施法者自己触发的那一次，余下的八次都可以被任何外显界事物拨动触发。每次触发都会产生［崩毁之势］并且对10步内的目标形成1000单位的动能攻击（不包括目标）和击退。  施法者必须在施法的时候决定［崩毁之势］摧毁敌人的什么：生命值、体积还是体重。 |

属于九命恶魔的绝技。

##### 3.2.7.2九命损语裂弓［1000］

*九命恶魔一次性可以消灭数千敌人，无论敌人多么强大嚣张，它都只需要一把弓。九命恶魔的弓是此世罕见的珍宝，尤其是威力极其强大，弦响之时，群魔皆消。*

这个法术的效果分为以下步骤：

1. 在施法者的左手生成一把［裂解魔弓］。［裂解魔弓］可以使用九次。
2. 施法者右手拇指勾弦并将之拉至紧绷。
3. 随着施法者拉弦的动作，一根没有形状的发光箭矢出现并搭上弓臂。
4. 施法者松开弓弦。
5. 发光箭矢变成一束纯粹的魔法能量射出。这一束魔法能量呈末端收细的圆柱形，穿透并伤害路径上的所有事物，其射程和宽度取决于施法花费的魔法能量系数（每单位魔法能量射程+1米，每1000单位魔法能量宽度+1米）。
6. 施法者可以重复第2-5步，直到将［裂解魔弓］的使用次数耗尽。期间，施法者每次拉弦都要重新注入魔法能量，注入多少没有限制。

简单来说，这个法术交给施法者一把可以重复使用多次的魔法弓——［裂解魔弓］。施法后，施法者可以利用这把弓更有效率地将魔法能量作为武器使用。

值得注意的是：

1. 空放［裂解魔弓］会伤害它，会导致即使没有因为释放魔法箭矢消耗次数，也因为弓臂受损消耗次数的现象发生。
2. ［裂解魔弓］不会提示施法者自己剩余的使用次数，需要施法者自己注意。
3. 在手持［裂解魔弓］的情况下施展［九命损语裂弓］会生成新的取代它，不返还使用次数。若反之，旧的［裂解魔弓］不会消失。
4. 世界上的大多数事物对魔法能量的抗性较低，因魔法能量受伤的部分会分解成［原初元素］，那是一种内隐物质，相当于在外显界被魔法能量伤害到的地方会直接消失。
5. 施展该法术至少需要用掉1000单位的魔法能量。

#### 3.2.2.8法阵

法阵是施法者群体的高阶技术，它是画在各种载体上的特定图案，只要懂得原理，就可以用极低的代价制造法术效果。

##### 3.2.2.9.1瑞德拜符文

这怎么说呢？仿佛……高端的嫖客往往以鸭子的形象出现。

——大盗

其实瑞德拜是个好孩子。它原本在诸宇宙中与黑暗的力量交锋对冲，但正是这样的经历让它总是面朝黑暗的方向，以至于看向普通人的目光也带有罪恶的暗色。

——自然化身

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 瑞德拜符文 |
| ● | 类型 | 法阵·符文 |
| ● | 学派 | —— |
| ● | 涉及魔鬼 | —— |
| ● | 威力 | —— |
| ● | 目标 | 施法者自己 |
| ● | 影响范围 | —— |
| ● | 维持时间 | 1小时 |
| ● | 施展 | 无咒语；  无动作（提前绘制）；  无耗时；绘制需至少1分钟+1秒（赋予至少60个反应次数）；  无消耗 |
| ● | 详述 | 瑞德拜符文出现在施法者的脚下并跟随其移动，在持续期间内，产生三颗黑色晶体围绕在施法者周围，当施法者施展法术或者自然力量时，这三枚黑色晶体将融入施法者体内并分别赋予不同的效果。  第一颗黑色晶体使施法者接下来施展的一个法术或者自然力量的消耗减少1000。  第二颗黑色晶体拥有第一颗黑色晶体的效果，同时赋予施法者2点额外动力、机敏、运转值。同时施法者的外表发生变化，额头出现和瑞德拜符文形状相同的印记，身体的各个关节长出细密的黑色绒毛。这个效果持续到法术结束。  第三颗黑色晶体拥有第一颗黑色晶体的效果，并在法术或自然力量施展完毕后，将施法者变成［瑞德拜］。施法者的意识封印在［瑞德拜］体内，在法术持续的剩余时间内，［瑞德拜］将自动行动直到达成它的全部目的，之后，施法者就会恢复到使用这个符文之前的状态。 |
| ● | 补充 | —— |

假如施法者提前准备一个瑞德拜符文并将它启动的话，那么先不顾安危地连续施展两个攻击性法术，然后即将被捕获的那一刻利用第三颗晶体使用［抽身术］就能脱离束缚并转化成一个强大的自然化身，有时这种玩法连战士也很羡慕啊。

##### 3.2.2.9.2无义法

-“赞颂无义者，地狱痴愚之魔，否定七重戒律，为荒民带来九种解脱……”。

-痴愚恶魔带来的不是“劫难”吗？

-不要吵，这是古经原文。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 无义法 |
| ● | 类型 | 法阵 |
| ● | 学派 | —— |
| ● | 涉及魔鬼 | 痴愚恶魔 |
| ● | 威力 | —— |
| ● | 目标 | 施法者自己 |
| ● | 影响范围 | —— |
| ● | 维持时间 | 永久 |
| ● | 施展 | 无咒语；  一个猛烈的动作；  耗时2秒（赋予1个反应次数）；  无消耗 |
| ● | 详述 | 施法者可以自如地生成和操纵七种能量：［热能］、［光能］、［磁能］、［霜能］、［动能］、［蚀能］、［暗能］，使这些能量能够以任意强度传递到任意目标身上。  基于这七种能量，施法者可以生成和操纵九种事物：［火］、［水］、［冰］、［光］、［幽质］、［电］、［声音］、［岩石］、［血肉］，并通过这些事物传递任意强度的能量到任意目标身上。 |
| ● | 补充 | 施法者每试图传递一次能量，将扣除和能量强度等值的魔法能量。假如施法者不打算传递任何能量却试图产生某种影响，例如生成物质或能量等，将不会消耗魔法能量，但是所生成的一切将极度脆弱，例如刚生成的火焰在接触到空气的瞬间就会熄灭。  当施法者移动时，无义法法阵会一同移动。但施法者传送时，无义法就会直接结束。  施法者必须读完《无义之法》全本才能使用［无义法］的力量。 |

无义法法阵看上去像一个直径３步的大圆圈里面包含着两个小圆圈，当施法者将它召唤出来的时候，ta的两只脚正好分别踏入两个小圆圈之内，并且当施法者的两只脚移动位置的时候，小圆圈也会同步移动。施法者和无义法法阵的关系就像插头和插板，其中插头是施法者的两只脚，分别卡入插板的两个孔洞内，使施法者和法阵结合成一个整体。在这个系统中，施法者代替一般法阵会有而无义法法阵没有的符文作为能源，法阵所消耗的一切能量都从施法者身上扣除。

##### 3.2.2.9.3黑暗魔法

-［随着怪人的右手猛地向右一摆，曾经凝滞在他身上的某物就这样被释放出来了，只见一圈圈黑色纹路急速地从怪人的脚下显现出来，不停地发出叮当的响声，仿佛在敲击附近的空间。最终，深渊的力量完全从地下涌出，漆黑的能源镀在怪人身上，把他装点成深渊使徒的模样。］

-小说？你在我的课上看小说？

-对，但这章的主角是老师你！。

-虚构的，我没炸过任何一座城市。

-呃…我还没看到那一节。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 | 黑暗魔法 |
| ● | 类型 | 法阵 |
| ● | 学派 | —— |
| ● | 涉及魔鬼 | —— |
| ● | 威力 | —— |
| ● | 目标 | 施法者自己 |
| ● | 影响范围 | —— |
| ● | 维持时间 | 1小时 |
| ● | 施展 | 无咒语；  一个猛烈的动作；  耗时2秒（赋予1个反应次数）；绘制需至少1分钟+1秒（赋予至少60个反应次数）；  无消耗；绘制需要消耗魔法能量1000+深渊尘500半克+深渊血50半克 |
| ● | 详述 | 施法者施展所有法术（包括咒印）都会为自身镀上一层黑色的轮廓，如果法术效果是可见的，那么也会为法术效果也镀上黑色的轮廓，使法术效果看上去是黑色的。  ［黑暗法术］生效时，如果目标想要抵抗法术效果但［暗能抗性］较弱时，抵抗的效果将不明显（暗能抗性的基本参考值是99%，比这个值更低的抗性代表法术效果会增强）。  如果法术效果会传递能量，则必须考虑［暗能抗性］，如果目标的［暗能抗性］比法术效果的对应能量抗性更低，则转而传递暗能。 |
| ● | 补充 | —— |

至少需要对地狱的景象有一定了解的施法者才能制造出的法阵，因为这个法阵的关键材料是产自地狱的稀有碎屑和液滴。然而它的力量来源并非地狱，而是太空中遨游的强大自然化身——伊德维尔。据说之所以需要使用地狱的材料，就是因为地狱的一些景物之中残存着遥远的古代遗留在那里的伊德维尔的气息，而取自景物中的材料与伊德维尔的意志相近，而造成这一切的据说是在那场举世闻名的将深渊封入地狱的战役中，伊德维尔曾向地狱落下一爪。

### 3.2.10鬼计

吸收了大量的魔法能量，凡物便晋升为魔鬼。曾经吸收的魔法能量重铸了魔鬼的血与骨骼，充盈的力量带来神奇的能力，可［鬼计］的名字并不是这么来的。

魔鬼的强大不能用常识理解，它们的本质与外显界的芸芸众生完全不同。魔鬼总会以远逊于人类武力的姿态现身，人们对待魔鬼的态度就像对待猴子一样，但它们对破坏性的力量驾轻就熟，因此有时，魔鬼就会给人造成严重的损失。［鬼计］只是人类为描述这种现象，所取的代称——“魔鬼的诡计”的简称，本身没有高大上的含义。

以下展示部分［鬼计］并介绍它们。

#### 3.2.10.1常鬼计

通用鬼计，每个魔鬼都会用，每个魔鬼都用过。

##### 3.2.10.1.1旋身

在沙漏未及流转的一瞬之内，思考体从原有肉身中脱离并创造新的、隐形的身体，随后控制第二具身体原地旋转90°到360°后现身。现身后，魔鬼使用新的肉体活动，而原有的肉体作失神瘫软状，开始慢慢分解，5到240分钟后变为基本粒子。

魔鬼对自身的了解仅次于流窜于体内的魔法血液，因此，构造这样的身体对它们而言像转个身一样简单，其消耗可以说忽略不计。

在神秘、危险的外表之下，其实任何疼痛都足以让魔鬼应激到跳起来。它们一旦受到攻击就会用这一招避险。

##### 3.2.10.1.2如雷

用猛烈的动作释放一道主要成分为［魔法能量］的光柱，会对命中的目标造成魔法伤害，其能量强度一般为1000单位，烈度为100%。假如用这招的魔鬼愿意多花点时间准备，理论上可以释放出任意强度、烈度的能量光柱。它的长度通常为100米。

将体内的魔法能量释放出来是魔鬼与生俱来的本领，作为干涉及自保的手段之一，利用光柱发起攻击熟练到不能再熟练。

通常而言，［如雷］紧接在［旋身］之后使用，假如使用默认的功率发起反击，它的施展速度远比出拳挥剑更加迅捷。

##### 3.2.10.1.3咒召

立即招来一个法术效果。通过［咒召］产生的法术效果不视为［法术］，不会受到应用于法术的加成和限制（精确到特定法术的加成和限制除外），招来时也无需考虑咒语、动作和材料。响应咒召而来的法术效果的威力取决于魔鬼招来它时想要解决的问题。

魔鬼招来法术效果的威力上限取决于个体吸收魔法能量的总强度，当魔鬼招来它所能做到的最强大的法术效果以后，就一定会进入持续一定时间的衰弱状态，届时它的物质身体便会消失。

凡人法师施展一个法术需要精心准备材料、资料并且编排动作才能顺利召出效果。魔鬼不需要这么做，它们只需短暂的思考或者喊个口号，法术效果就应声而来了。后者的便利是以健康为代价的。

##### 3.2.10.1.4消失

在秒针也未及转动的瞬时之内，将意志从肉体中抽离，维持在不可侦测的状态，然后将肉体转变为齑粉，仅通过意志与世界互动。意志形态的魔鬼不能对世界产生基本粒子级别以上的物理影响，但可以主动地收集信息。

魔鬼只在乎名声，身体的遭遇则是次要的。为了保住名声，它们从不轻易进入事件，具体表现为看到人就［消失］，想抓住它们需要使用特殊手段。

由于［消失］彻底摧毁了魔鬼的肉身，企图通过肉身的运动痕迹预测魔鬼下一次出现的位置必然不能实现。

##### 3.2.10.15出现

在宇宙中塑造一具不与［逻辑］相斥的身体，并操纵这具身体任意活动。外显界身体会给魔鬼一种“钻进箱子里往外看”的感觉，为了不与现有规律冲突，这具身体通常强度有限。

魔鬼给人一种“能够凭空出现”的感觉，这并不是错觉。作为实质上的内隐生物，利用微量的魔法能量制造能代表自身的物质身体算的上接触外显界的必修课。由于魔鬼不太在意肉身的细节，每次消失再出现时，总会有些微妙的不同。

虽然魔鬼精于创造在宇宙中可用的躯体，但它们对自然规律了解较少，以至于制造出的肉体虽然可以在单一宇宙中正常存活，却经常因为不符合［自然规律］而崩溃在宇宙之外。

#### 3.2.10.2独鬼计

因为魔鬼的出身、经历各有差异，所以每个魔鬼都有独一无二的专用［鬼计］，无法与其他魔鬼共享。

##### 3.2.10.2.1痴愚火球

痴愚恶魔的独鬼计。

从手中升腾起亮蓝的球形火焰，是痴愚恶魔常用来替代［如雷］的攻击技能，它与法术中的［贤乌泽尔神火］相似，但痴愚火球没有在飞行过程中逐渐增大的特性。痴愚火球会在命中后发生爆炸，爆炸直径一般为10米，通常传递1000单位火焰能量，能量烈度为100%，造成范围火焰伤害。痴愚火球若是飞得太远就自行销毁了。

确有部分魔鬼认为［如雷］的特效过于千篇一律，体现不出独特风格，因此大多使用［咒召］释放攻击。只是像痴愚恶魔这样选择为此独创一门鬼计的魔鬼实属少见。

##### 3.2.10.2.2攀山刺尾

攀山恶魔的独鬼计。

自尾骨末端生长出一根闪烁着蓝光的魔法尾巴，它长着尖锐的末端，可以钉住悬崖峭壁使人垂吊在半空，它承受得住施展者及其随身装备的重量。当这根尾巴受到攻击时，便暂时失去功能，然后变成雾状。

攀山恶魔没有尾巴，但它用魔法能量创造了一条虚幻的尾巴。那尾巴细长、脉动着幽幽蓝光，每当攀登险峰时，就紧紧嵌在岩壁中。

##### 3.2.10.2.3翘耳跃

翘耳恶魔的独鬼计。

藉由超凡的弹跳力腾空而起，可跃过高高的障碍物，或落到纤细的枝端而不坠落。也可以在脆弱、不稳的平面上起跳。使用［翘耳跃］之后的一段时间内，躯体的重量将被忽略。

即使寻常魔鬼不在乎肉身的境遇，也有像翘耳恶魔这样确实在享受肉体与世界交流感受的存在。在它作为弥洛精灵散步林间的曾经，还未长出第一枚叶芽的幼枝是属于它的领地。于是在目睹无数魔法的它成为魔鬼以后，也不能割舍在枝头望远的特权。

##### 3.2.10.2.4怯懦附身

怯懦恶魔的独鬼计。

舍弃旧的身体，使思考体进入另一个物体的内部，并操纵它行动。假如附身的是非生物，魔鬼依旧可以使用［如雷］和［咒召］，但不能进行其他任何活动，包括调用感官，因为非生物没有感官。假如附身生物，除了［如雷］和［咒召］可用外，也可以使用生物本身具有的［特殊能力］和［技能］。

对于怯懦恶魔而言，塑造一具身体要比夺取麻烦得多，所以它选择了附身而非创造力。在极为罕见的情况下，怯懦恶魔也能成为英雄伟人的得力助手，尤其是当它附身在工具或武器中的时候。